Shareware

ROCKET SIMULATION

COMO ENTRAR EM ÓRBITA COM O COMPUTADOR

NÃO se pense que «Rocket Simulation» é uma das muitas variantes do «Flight Simulator». Melhor seria dizer que se trata de um pequeno, mas muito interessante curso de astrodinâmica, com atenção especial à mecânica orbital, ou seja à aplicação da mecânica celeste aos voos em órbita. A única diferença em relação ao que será preciso fazer para ir da superfície da Terra às futuras estações espaciais é a de o programador considerar como possível usar para isso um foguete de um só andar, quando na actualidade são precisos dois ou três.

Quando o programa começa, o aprendiz de astronauta dispõe de três veículos lançadores: um «normal», outro «avançado» e outro que ele próprio terá de criar a partir dos elementos disponíveis no computador.

Uma vez lançada a nave, o piloto tem dois comandos à sua disposição: a inclinação em relação à horizontal e a aceleração. A inclinação varia de 1 grau usando as teclas de [Page Up] e [Page Down] ou de 5 graus usando as teclas cursoras. Premindo-se HOME tem-se a força máxima no motor, premindo a tecla cursora esquerda a força desce a 65 por cento do máximo, premindo a tecla END o motor pára. Depois de uma paragem o motor fica regulado para ORBITA e serve apenas para as delicadas manobras de aproximação a atracação — portanto é essencial dosear a aceleração de modo que a tecla de END só seja accionada quando se está mesmo em órbita ou muito perto dela, mas por outro lado é necessário evitar que o propulsante se esgote antes disso.

Desenhar uma nave e visitar os outros planetas

O «piloto» dipõe de dados como os que na realidade seriam fornecidos pelo computador de bordo, a altitude corrente, a velocidade corrente, a percentagem da força impulsora do motor em uso, a aceleração «sentida» pelos ocupantes da nave, a inclinação em relação à horizontal, a componente horizontal da velocidade, o ângulo de voo (que não é necessariamente igual à inclinação do veículo), a pressão aerodinâmica e as altitudes do apogeu e do perigeu. O apogeu é apresentado em relação à velocidade horizontal e um mostrador indica o ângulo em relação ao apogeu, para que se saiba em que ponto da órbita se está.

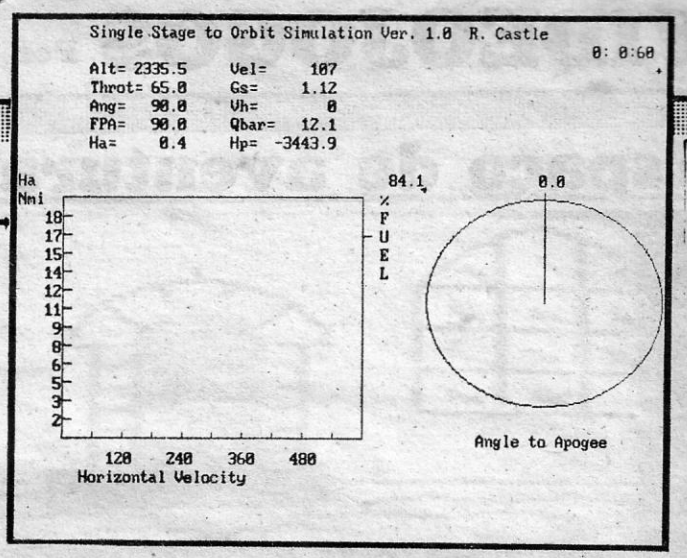
Quando se opta por «desenhar» o foguete, há que definir os respectivos parâmetros: impulso específico, força máxima, peso à partida, carga de propulsante, pressão aerodinâmica máxima, força em órbita, área frontal, limite de resistência às acelerações — o computador indica os valores normais: tudo quanto há a fazer é alterá-los.

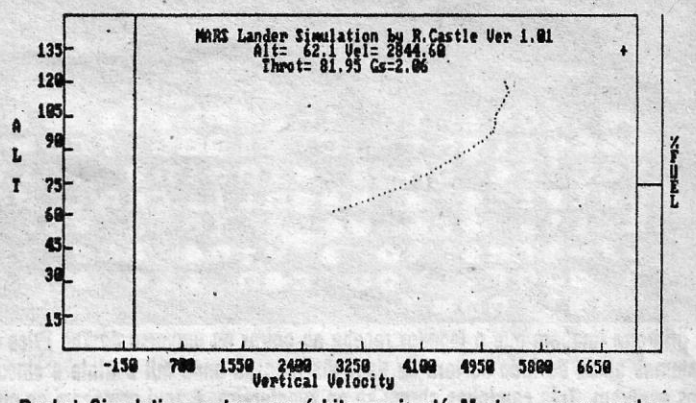
«Rocket Simulation» não é tão simples quanto se possa imaginar — não depende da destreza, mas sim dos conhecimentos de Física, que se vão adquirindo através do próprio programa. E é apenas um dos vários programas publicados anteriormente na bem conhecida revista «Scientific American» e agora reunidos na disquete 945 da PC-SIG, a que, como de costume, tivemos acesso por amabilidade da Computar. É o caso do «Lander», uma versão muito evoluída da clássica «descida na Lua» que permite simular a manobra noutros planetas e nos seus satélites: Mercúrio, Vénus, Terra, Lua, Marte, Júpiter, Io, Europa, Ganimedes, Calisto, Saturno, Titã, Urano, Neptuno, Tritão e Plutão. E os comandos são muito mais complexos — muito mais reais — do que é habitual. Até há contagem inversa! Um factor muito real e que não aparece nos programas vulgares é o da inércia dos comandos — a demora entre a acção do piloto e a resposta da nave.

A quarta dimensão no computador

Outro programa curioso, na mesma disquete, é o CLUSTER: mostra como as principais estrelas se deslocam no céu, nos seus movimentos aparentes, e marca os respectivos rastos. Os parâmetros podem ser variados pelo utilizador.

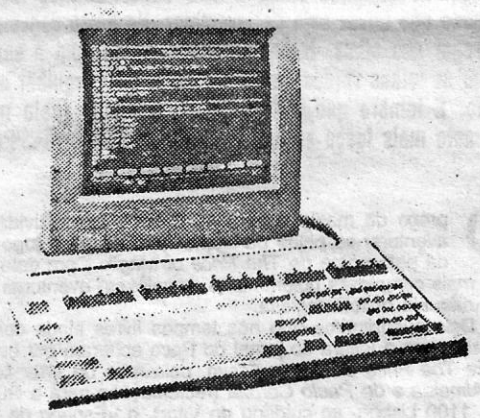
Ainda no capítulo das curiosidades, mas já fora do espaço e dos astros, há três programas interessantes: WATOR, a simulação de um mundo estranho, de forma toroidal, em que os peixes e os tubarões procuram sobreviver — se os peixes são muitos, os tubarões devoram-nos e multiplicam-se, mas então os peixes tornam-se escassos para eles e o número de tubarões diminui, pelo que o dos peixes aumenta — uma variante do célebre «Jogo da Vida», a cores, em CGA de baixa resolução. WALLPAP gera padrões a cores, em média resolução, para papel de parede, motivos circulares e outros. Finalmente tem-se o HYPER, a representação de um hipercubo — um cubo com quatro dimensões — rodando à vontade do utilizador. Quatro dimensões num «écran»? — perguntar-se-á, mas é a verdade. O programa é simples, mas... só visto!





Rocket Simulation: entrar em órbita ou ir até Marte... se se souber pilotar uma nave espacial

5 RAZÕES PARA NOS VISITAR JÁ



• EQUIPAMENTOS DESEJADOS
AMSTRAD • APPLE • EPSON
HEWLET-PACKARD • IBM
PHILIPS • SCHNEIDER

• SOFTWARE E A FORMAÇÃO AVANÇADA
DBASE III +, LOTUS 1, 2, 3
SYMPHONY, CORSSTALK

• FORMAÇÃO BÁSICA GRATUITA
MS-DOS DBASE III, LOTUS 1, 2, 3
WORDSTAR, WORDPERFECT

• SURPRESAS ! ! ! ! ! ! !
• PREÇOS
A PARTIR DE 95 000$00 + IVA

COMPUTER CENTER TEL.: 758 51 93 — LISBOA
CAMPO GRANDE — CENTRO COMERCIAL CALEIDOSCÓPIO

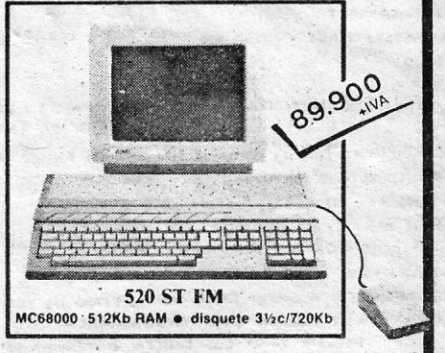
MICRO DELTA
COMÉRCIO DE MATERIAL ELÉCTRICO E ELECTRÓNICO, LDA.
ESTAÇÃO METRO – CAMPO PEQUENO – ÁTRIO SUL – LOJA 1
TELEFONE 77 85 48 1000 LISBOA
Computadores
AMSTRAD – SCHNEIDER
PHILIPS – SINCLAIR
Software e consumíveis
CONSULTE OS NOSSOS PREÇOS E AINDA 5% P. P.

MALHUS Informática
RUA JOAQUIM PAÇO DE ARCOS, 9-A
TELEF. 714 31 59 • 1500 LISBOA • FAX 715 07 70
Spectrum Center
RUA LUÍS DE CAMÕES, 35-B • 1300 LISBOA
TELEFS. 63 78 64 - 64 55 28 • FAX 641910
Schneider MARÇO 89 GRANDE CAMPANHA VENDA AO PÚBLICO!!!
★ COMPUTADORES:
• SINCLAIR PC 200
• ZX SPECTRUM+; 128; +2; +3
• AMSTRAD PCW; PC 1512/1640/2086/PPC
• PHILIPS NMS 9100, 9127 (PC, XT, AT)
• COMMODORE AMIGA 500/200
• COMMODORE PC 10 - III; 20 - III; AT
• ATARI ST • ATARI PC3
• SCHNEIDER EURO PC • TOWER AT
• PORTÁTIL AT
• PSION/Z 88
A MELHOR PRENDA
Ofereça UM COMPUTADOR!
★ IMPRESSORAS E PLOTTERS
• EPSON • STAR • NEC
• CITIZEN • AMSTRAD • SEIKOSHA
★ MONITORES:
• NEC
• PHILIPS
★ TELEFAX:
• PANASONIC
• SCHNEIDER
ANTES DE COMPRAR CONSULTE AS N/ ÚLTIMAS COTAÇÕES
★ CONSUMÍVEIS:
DISKETS:
— 5 1/4" 2 D ..... 100$00
— 3 3/2" 2 DD ..... 300$00
FITAS
PAPEL / IMPRESSORAS
TODOS OS COMPUTADORES E PERIFÉRICOS TÊM UMA GARANTIA ESPECIAL (6 meses)
Consulte as vantagens.
★ ACESSÓRIOS:
• JOYSTICKS
• INTERFACES
• HARD DISKS/CARDS
• DISK DRIVES
• MODEMS
A MELHOR PRENDA
Ofereça SOFTWARE!
★ SOFTWARE:
JOGOS NOVIDADES PARA:
ZX SPECTRUM
CBM 64 — CBM AMIGA
ATARI ST
IBM PC - XT - AT e COMPATÍVEIS
PODE UTILIZAR OS NOSSOS SERVIÇOS TÉCNICOS PARA REPARAÇÕES RÁPIDAS E OU RECONFIGURAÇÕES DE SISTEMAS TELEF. 645528

STAND EUROPA

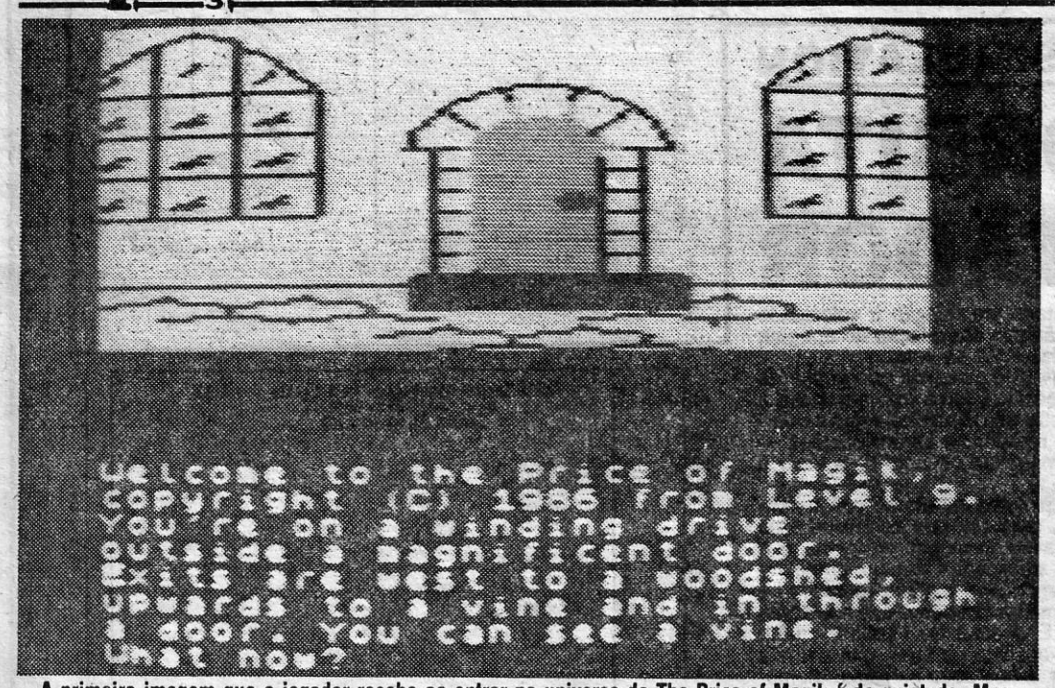
LANCIA DELTA 1.6 GT I. E. (garantia fábrica)	4 meses
FIAT TIPO 1.4 D GT (garantia fábrica)	5 meses
FIAT RITMO 70 CL TEAM (1.º dono)	1988
FIAT RITMO 70 CL (1.º dono)	1987
FIAT UNO 55 S (1.º dono)	1985
FIAT UNO 55 S (2.º dono)	1984
FIAT UNO 60 SL (1.º dono)	1986
FIAT PANDA 750 (1.º dono)	1986
FIAT UNO 45 S FIRE (1.º dono)	1985
FIAT RITMO 70 (1.º dono)	1983
FIAT 127 SUPER (1.º dono)	1983
AUTOBIANCHI ELITE (475 c. preço revenda)	1981
FIAT 127 (250 c. preço revenda)	1976

CARROS TOTALMENTE REVISTOS
GARANTIA – TROCAS – FACILIDADES
SÓCIO ACAP N.º 1846
ABERTO DAS 9 ÀS 20 HORAS E AO ALMOÇO
SÁBADO TODO O DIA
CALÇADA DA ESTRELA, 74-A — LISBOA

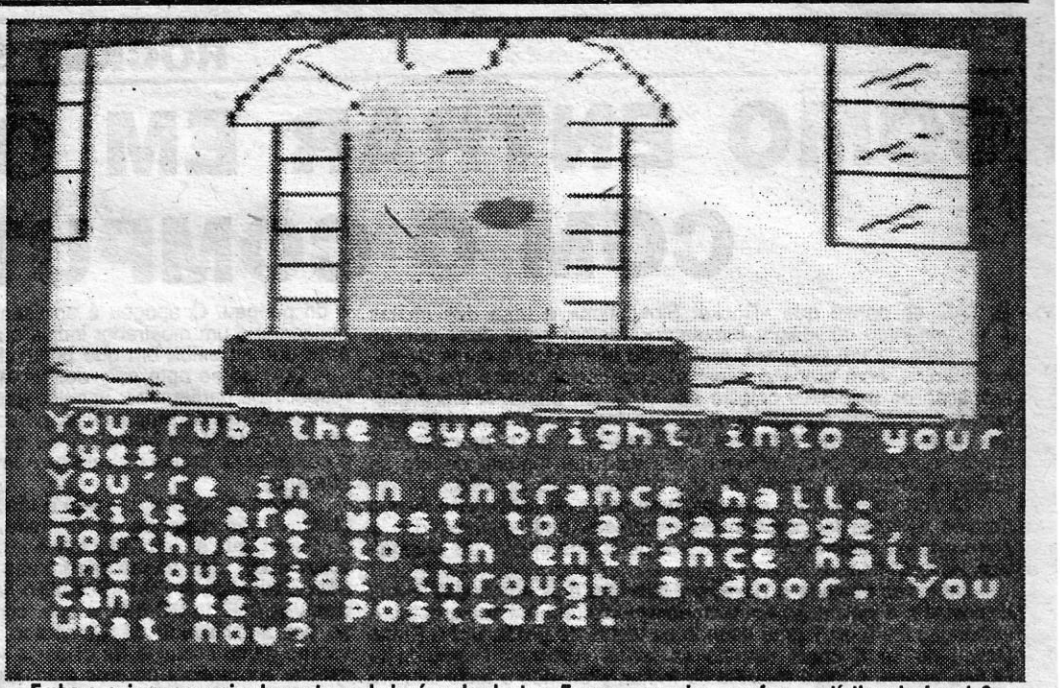
3 computadores num só
ATARI 520 ST

89.900 +IVA
520 ST FM
MC68000 · 512Kb RAM • disquete 3½c/720Kb
Com a garantia
Cebit
DIVISÃO DE GRANDE DIFUSÃO
Av. do Brasil, 147 A/B · 1700 Lisboa
80 24 12
• LEIRIA — C. C. MARINGA, LJ. 120
• PORTO — R. 5 DE OUTUBRO, 455 • R. SA DA BANDEIRA, 740 • R. ST.ª CATARINA, 677
• ALFRAGIDE — PÃO DE AÇUCAR, LJ. 18 (FAST PHOTO) • CASCAIS — AV. COMBATENTES DA GRANDE GUERRA, 52 •
• LISBOA — R. ALEXANDRE HERCULANO, 17 B • AV. ROMA, 6 • R. TOMAS RIBEIRO, 43 B

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

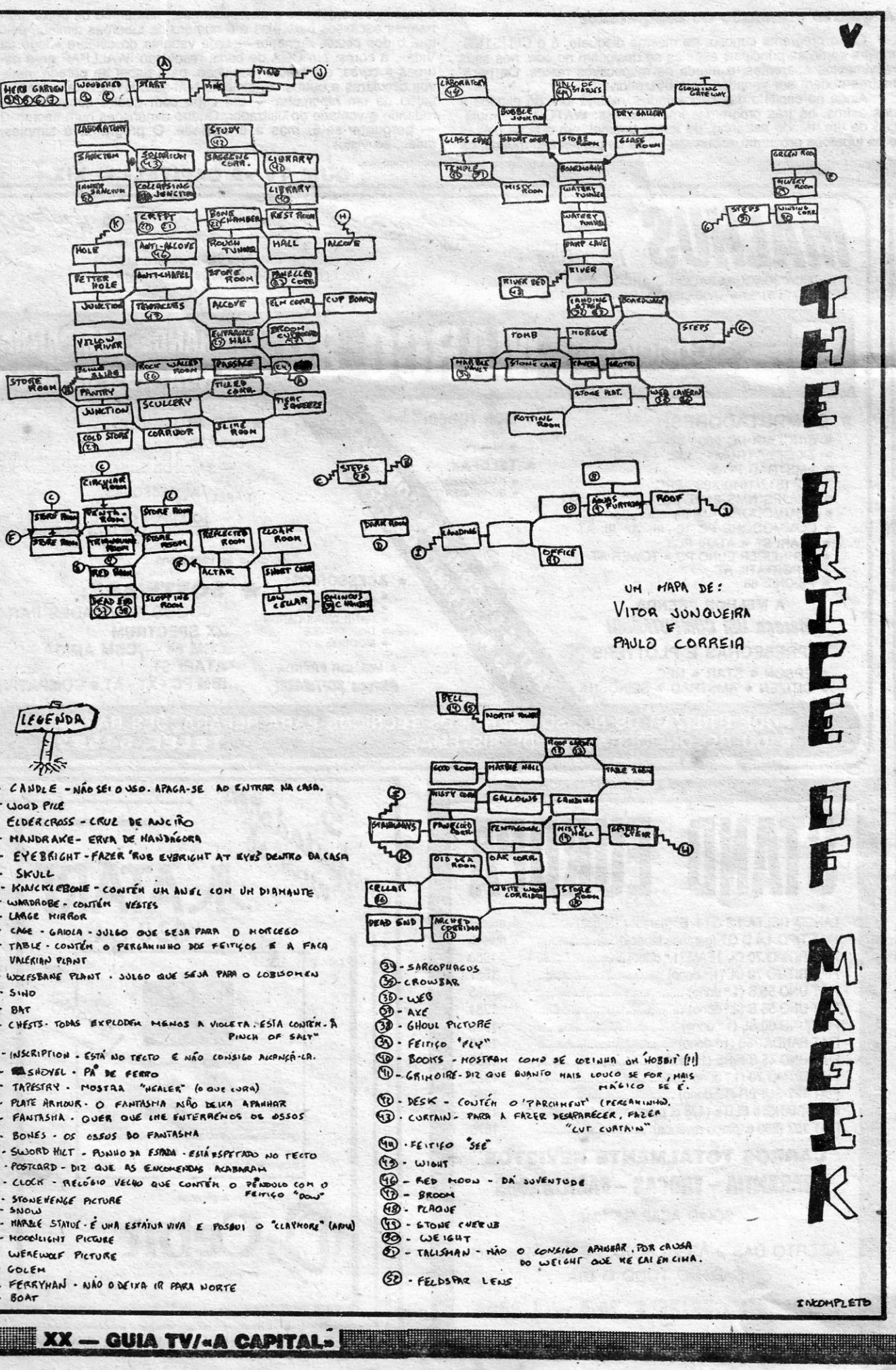
Espaço de aventura

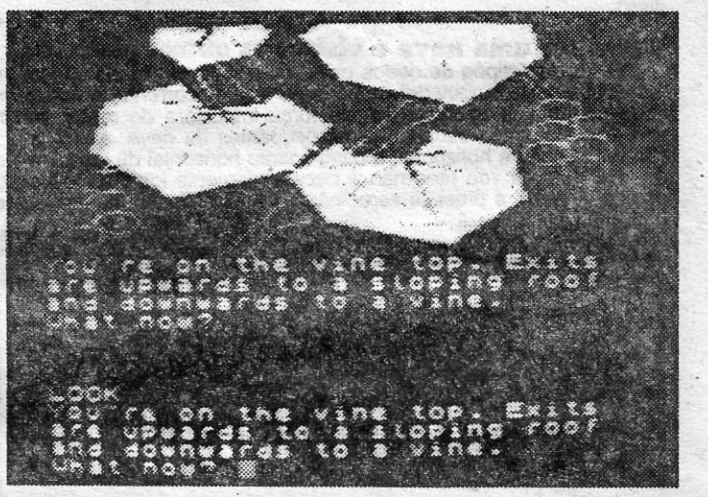


A primeira imagem que o jogador recebe ao entrar no universo de The Price of Magik é de quietude. Mas estamos ainda do lado de fora da estranha mansão onde mil e trinta e cinco perigos (mais ou menos...) nos esperam. Três caminhos abrem-se ao aventureiro. E aqui começam os problemas. Talvez uma viagem até à cabana («woodshed») seja frutuosa. Explorar a vinha também é uma hipótese. Entrar na casa é... um pouco mais arriscado. Pelo menos por ora



Embora a imagem seja da porta, o lado é o de dentro. E, para apreciar o esforço artístico da Level 9, nada como esfregar o pó mágico nos olhos («rub eyebright»...). Por isso mesmo era necessário andar às voltas no exterior. Agora, já dentro de casa, talvez seja bom começar por examinar todas as coisas. O postal é um exemplo. Não serve de muito mas sempre explica a prolongada ausência do carteiro. A partir daqui todo o cuidado é pouco. Espreite o mapa





Chegar ao cimo da vinha é uma canseira. Mas logo além há um telhado que talvez seja de investigar. No bolso convém levar o pó de esfregar nos olhos. Nunca se sabe quando vem a servir. Um último olhar às folhas verdes da videira antes de mergulhar no bafiento labirinto. E lembre que, tal como diz o ditado (pelo menos no jogo) «quanto mais louco se for, mais mágico se será». Para bom entendedor...

O preço da magia é bem caro. E quem o duvida bem que pode aventurar-se pelas paragens recônditas do jogo da Level 9 que dá pelo nome de *The Price of Magik*. Com data de 1986 é uma das mais complexas (idiotamente complexas) aventuras alguma vez saídas daquela editora inglesa.

Dois aventureiros que nos tempos livres ainda conseguem ter um espaço para a leitura do jornal do Poço acharam por bem dar-nos dicas sobre *The Price of Magik*. Assim, pela mão do *Vítor Manuel Junqueira de Almeida* e do *Paulo Correia* (reclamações para a Rua da Guiné, 16-1.º, 1100 Lisboa, ao cuidado do Vítor), o «Espaço de Aventura» desta semana viaja pela paisagem perigosa e mágica do jogo da Level 9.

Um mapa incompleto e algumas dicas, o todo acompanhado de fotos que «A Capital» conseguiu obter ao enviar um repórter fotográfico em missão (ultra-arriscada) ao local (coitado, desde que voltou escondeu-se numa tina de revelação e só pede que não revelem onde está escondido... cala-te boca que já estás a revelar tudo...), é a oferta desta semana.

No próximo «Espaço de Aventuras» vamos voltar a *The Price of Magik*. Com um mapa mais completo e a nova informação. E, se for possível, com fotos de alguns interiores. Já estamos a mentalizar outro repórter fotográfico para partir em missão. Fiquem atentos às novidades. E agora vamos à carta (integral) dos nossos leitores aventureiros.

Há muito tempo o cristal RED MOON era guardado sem problemas nenhuns. Eis então que uma certa pessoa chamada Myglar resolveu quebrar essa harmonia e tornar-se o novo guardião do cristal. E assim foi, após algumas guerras, Myglar conseguiu tornar-se o guardião de RED MOON. Só que, anos depois, Myglar receou a morte devido à velhice. E, por isso, começou a utilizar o RED MOON para se rejuvenescer. É então a altura de alguém pôr um freio a essa situação (nós). Só que para tirar Myglar do poder e nos tornarmos o novo guardião do cristal, é preciso saber lidar com a magia. Mas (e um grande Mas) a magia tem um preço: a loucura. O manual do jogo diz que isso acontece na vida real. Quanto mais louco, mais mágico... Bem, isto é a história, passemos às dicas. Para poder ver dentro da casa esfreguem a erva brilhante nos olhos (RUB EYEBRIGHT AT EYES). Na sala dos baús (chests) examinem apenas o violeta (EXAM VIOLET CHEST), porque os outros explodem. Aí encontrarão Sal (comendo Sal ele diz «yeuch» e continua com o objecto nos bolsos). Na sala do fantasma ele não nos deixa apanhar a armadura enquanto não enterrarmos os seus ossos que estão na sala ao lado. Apanhando os ossos e voltando atrás, conseguimos cavar um buraco (DIG HOLE), pôr os ossos (FILL HOLE WITH BONES) e tapar (BURY BONES). Só que o fantasma diz que o trabalho ainda não está feito, pelo que para apanharmos a armadura, nós só conseguimos matando o fantasma. O «scroll» diz-nos que se devem utilizar os feitiços depois de aprendidos. Os feitiços que encontramos são: ZEN, SEE, FLY e DOW. O feitiço FLY serve para se elevar a vassoura (BROOM) (CAST FLY AT BROOM). Frequentemente pode-se dar ordens às criaturas. Ex.: GOLEM, GO EAST AND BRING SHOVEL. Para atacar, variem entre HIT, SMASH, ATTACK. Na nossa versão, quando se perde a energia toda, pedem-nos para fazer o LOAD de uma situação ou recomeçar. Como a nossa versão é a original, existe uma protecção um pouco estranha. Trata-se de ver com uma lente especial um código que aparece distorcido no «écran». Se pusermos o código correcto faz o LOAD. Se não for correcto continua-se o jogo donde acabou, com 255 pontos de energia. E isto infinitamente. Esperamos ter ajudado alguns leitores neste jogo, que não tem tido aí dicas há quase dois anos (ou mais).

COMBOIO ROUBADO CORRE PARA OESTE

Na estação de Metz está tudo a postos para a saída do comboio. Só que a Resistência decidiu antecipar a partida e esqueceu-se de avisar os alemães. Vai ser uma luta renhida com os soldados do «pequeno cabo» a dispararem de todas as janelas do lado direito. Mas Perrier Le Feu é um ás com o «joystick», perdão com a metralhadora

TÍTULO: «The Train»
MÁQUINA: Spectrum

ORA cá está mais um caso em que os leitores batem o escriba. Antes de *The Train: Escape to Normandy* ser notícia nesta secção de críticas e mais coisas, já alguém se antecipara escrevinhando numas quantas folhas de papel informação para o dito comboio. Suspeita-se de que o dito leitor (o *Vítor Manuel Junqueira de Almeida*) tem tendências ferroviárias...

Fim da brincadeira, vamos lá a olhar *The Train*.

O local é a França ocupada pelos nazis. O tempo, para quem ainda não sabe, está mau (pelo menos hoje). A data é uma única: a que corresponde à Segunda Guerra Mundial.

No caso vertente o fim do conflito aproxima-se e os alemães decidem voltar para casa com uma série de peças delicadas que fazem parte das melhores colecções de arte do país ocupado. Enchem um comboio com tudo o que lhes chega à mão (e muito chegava naquela altura) e carimbam os vagões com uma indicação a tinta vermelha: Faderland.

Na noite antes da partida, quando muitos franceses já julgam que é mesmo o adeus a tanta obra de arte, a Resistência entra em acção. Depois de todos os companheiros lhes acederem aos pedidos de «deseja-me sorte», o chefe do núcleo da Resistência de Metz, Perrier le Feu (Perrier? Isto é nome de água) e o companheiro Le Duc penetram na zona da estação, fortemente vigiada, e encetam uma das mais arriscadas missões da história do conflito.

Roubar um comboio (todinho) num país ocupado é tarefa difícil. Deve ser por isso que cognominaram Perrier de Le Feu (é que com ele é fogo). Depois de pôr a composição em andamento há que levá-la até à costa da Normandia, onde os aliados darão uma ajuda.

Feita a selecção no «menu» há que começar por uma secção de tiro ao alvo. Perrier le Feu dispara sobre os alemães que espreitam das janelas dos edifícios da estação. Assim fazendo evita que o companheiro, Le Duc, seja alvejado enquanto muda a agulha para que o comboio entre na via certa.

Algures no meio deste renhido tiroteio há uma pequena pausa que serve para o jogador escolher o nível em que quer jogar. Se se disser aqui que mesmo o nível mais simples é bem difícil talvez todos tenham atenção a este pormenor. É que é fácil passar por cima deste «menu» («menu»?) e dar os primeiros passos no jogo logo no nível mais difícil. E, acreditem, é de dar murros na cabeça.

Mas pronto, o jogador conseguiu escolher o nível mais baixo. Não pense que vai ser uma passeata até à Normandia. Não! Levar o comboio de Metz até uma das estações do lado oeste é mesmo mais difícil do que viajar na linha de Sintra na hora de ponta.

O «joystick» é talvez a melhor forma de controlar o comboio. E é, sem dúvida, a melhor forma de utilizar as metralhadoras da composição ou a que Perrier vai ter de usar em muitas estações numa sequência semelhante à do local de partida.

No entanto há também algumas teclas que convém lembrar. Premir a tecla com o número 1 dá acesso a uma visão da frente da locomotiva. Útil para ver o caminho e também para abater os aviões inimigos que ousam voar sobre este precioso comboio. Carregue em 2 e terá uma visão panorâmica do vagão do carvão e também de quaisquer aviões que surjam desse lado.

A tecla 3 dá acesso a um quadro muito importante: o painel de controlo da locomotiva. Não menos importante é o mapa a que se chega premindo a tecla 4. Quem ainda tiver tempo para saber como vai tudo pode carregar na tecla 5. Além de dar o «status» serve também de pausa. O que é óptimo.

Explicado quase tudo sobre este comboio resta referir como é que o «cavalo-de-ferro» se movimenta. Sobre carris é ponto assente. Mas há regras, meus senhores. E vamos já a elas.

Convém desligar os travões antes de pensar em qualquer manobra. Acelerar é o passo seguinte. Quase tudo, mas deixem espaço para o **quase** caber. Se tudo correr bem estarão a rolar. Agora é tudo uma questão de saber jogar com a temperatura, o nível de água, a velocidade, a quantidade de carvão na fornalha (pois, vai ser preciso trabalhar duro) e o resto.

Para os que pensam que isto vai ser uma espécie de simulador de condução de comboios uma nota importante: de vez em quando Le Duc dá sinais de vida, só para dizer que há aviões por perto. É tempo de ir espreitar lá fora (teclas 1 e 2) para saber se ele tem razão. E de vez em quando Le Duc também avisa se há uma ponte ou uma estação por perto. Quando ele o fizer é tempo de reduzir a velocidade e travar (pouco a pouco ou vão estragar tudo) para parar no quilómetro zero.

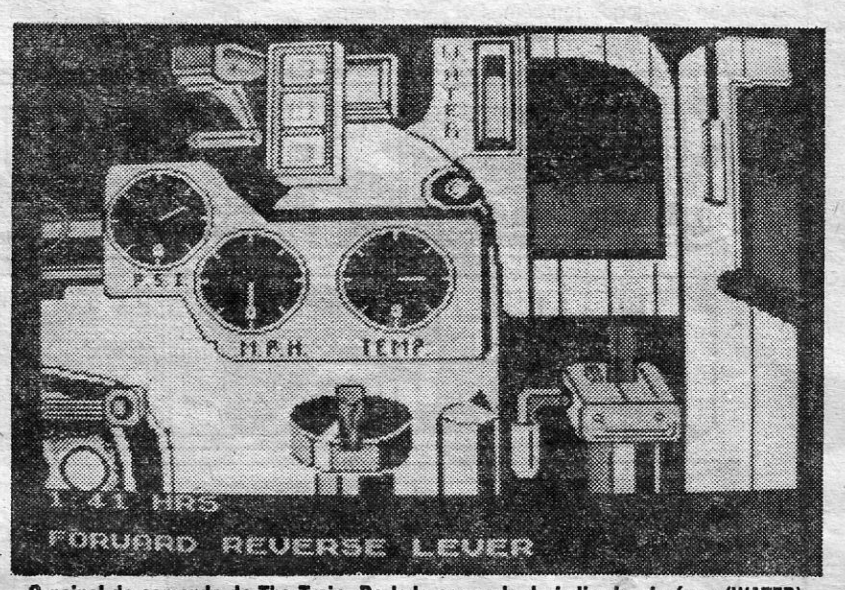
No mapa estão indicadas as estações e pontes ocupadas pelo inimigo. Uma estação a azul é alemã. Vermelho indica que a resistência está no controlo. As pontes a branco são seguras, as restantes podem tornar-se uma dor de cabeça. Não tente passar uma ponte tomada pelos alemães. Vai acabar o jogo logo ali. Pare e ataque os barcos.

Nas estações ocupadas pelos alemães há que cobrir Le Duc enquanto este vai enviar uma mensagem para a Resistência. Tiro nos alemães enquanto o heróico «duque» usa o aparelho de Morse para pedir aos companheiros que tomem a próxima estação ou ponte. Le Duc receberá indicação da hora provável a que a operação será efectuada. Há que contar com essa informação para tabelar a chegada ao local.

No quadro do «status» são dadas indicações sobre o número de estações e pontes que os membros da Resistência podem tomar em cada jogo. E também o número de reparações que podem realizar em cada local.

Como já se deve ter dado a entender com tanto espaço ocupado por *The Train: Escape to Normandy*, o jogo vale mesmo a pena. Não é super mas ocupa por muitas e muitas agradáveis horas com uma mistura de acção e estratégia que é capaz de satisfazer a gregos e troianos.

Os gráficos são engraçados, o movimento está bem conseguido, a cor distribuída (só na paisagem é que é estranha) a preceito e a acção a saltar por todos os poros. Que mais se pode pedir de um jogo?



O painel de comando de The Train. Do lado esquerdo do indicador de água (WATER) a alavanca de THROTTLE (acelarador). Na parede do lado direito o WHISTLE (apito) que permite avisar os companheiros da Resistência e também soltar vapor da caldeira da locomotiva. Em baixo, da esquerda para a direita, a porta da fornalha (FURNACE), os travões (BRAKES) e a alavanca de marcha (FORWARD/REVERSE LEVER), neste caso em posição de marcha avante. Para marcha atrás deve ser erguida, mas esta operação só deve ser feita com o comboio parado ou é o fim da viagem

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar, definitivamente

FEMININO DE ARTUR ESCONDE-SE NO AMARELO

TÍTULO: «Artura»
MÁQUINA: Spectrum

ARTURA, da Gremlin Graphics, deve ser o desastre do mês para esta editora mais conhecida pelos seus títulos de sucesso. Jogo de acção centrado em torno das figuras míticas de Artur, Merlin, Morgana e do reino de Camelot, aqui transformadas em *Artura*, Merdyn e Morgause e Camelod, Artura peca logo à partida por excesso de pormenor nos fundos dos quadros. É tal a quantidade de riscos e traços que o boneco que o jogador controla quase não se vê. O que tem efeitos bem nefastos quando tudo aquilo começa a mover.

Cabeças cortadas amontoam-se em imensas pilhas (brrr!), colunas, arbustos e esqueletos são parte integrante da paisagem onde diversos malvados se movem. Pelo meio aparece Artura, capaz de saltar, andar e baixar-se e também, sempre que passa por uma parede amarela, capaz de transformar-se num camaleão. Se conhece o camaleão sabe que o dito tem jeito para camuflar-se. Por isso o que acontece com Artura é um puro acto de camuflagem. O herói mistura-se com a parede amarela. Como quase todo o jogo está servido por paredes dessa cor, aqui fica a sugestão para que o subtítulo de Artura (o jogo) seja: O Homem Invisível.

Chega de paródia. A sério temos que o herói (quando o vemos) está armado de um machado do género do utilizado em *Savage*. De cada vez que atira a arma Artura fica logo com outra igual na mão. Nem Batman consegue fazer melhor com o Batarang...

Artura busca runas. As ditas, descobriu «A Capital» na enciclopédia, são ou «qualquer letra do primitivo alfabeto teutónico, usado principalmente na Escandinávia e pelos anglo-saxões» ou ainda um «sinal semelhante às runas, com significado mágico ou misterioso» ou também um «poema finlandês» ou divisão do mesmo.

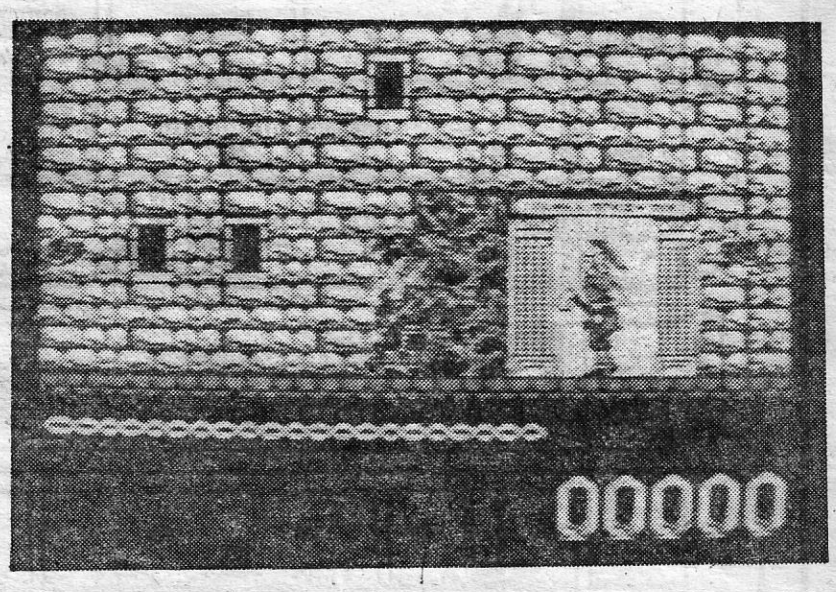
Como é pouco provável que Artura se preocupe com poesia (isso fica a cargo de Guinevere de Lancelot, quem não souber que leia a história) e ainda menos com as letras do alfabeto teutónico resta a outra hipótese. E como em jogos deste género há sempre algo de misterioso para procurar, é natural que as runas de Artura sejam algo mágico. Já temos o motivo...

As portas servem para aceder a outros locais. E é isso mesmo que sucede em Artura. Simpático da parte da Gremlin não ter inventado qualquer sistema confuso, do tipo «abre-te todinho ó Sésamo». E só mover a tecla correspondente e Artura segue o caminho que lhe destinaram.

Logo que todas as runas de um nível sejam recolhidas, Artura pode utilizar a Grande Roda para chegar ao nível seguinte. Para complicar as coisas nesta secção de recolhas os programadores colocaram os bytes de uma mesma runa em dois lugares diferentes do programa. O que isto quer dizer na prática é que as runas estão divididas ao meio. Assim, o jogador pode ter meias runas de variadas cores mas não conseguir ter runas completas. O que é imperdoável. É como se só tivesse meio feitiço. Ou saísse para a estrada com um carro sem saber ainda onde estava o pedal do travão...

Para conseguir reunir as runas já recolhidas (se forem da mesma cor as metades de que dispõe) basta premir a tecla R para poder fazer as combinações necessárias. Uma operação que é importante, não só para que as cores fiquem certas mas também porque só com runas completas é possível utilizar os feitiços que as ditas carregam. Agora imagine que caiu num buraco de onde não consegue sair a menos que disponha do feitiço para voar...

Novidade é algo que não se pode evocar ao olhar para Artura. A única surpresa é mesmo o efeito de camuflagem. Que não convence até porque não foi pensado pelos programadores. Por isso mesmo este é um jogo que facilmente se pode ignorar. Afinal ele nem está lá. Basta-lhe «pensar amarelo».



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A esquecer

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — ROBOCOP
2.º — ASPER GRAND MASTER
3.º — BATMAN
4.º — THUNDER BLYTH
5.º — OPERATION WOLF
6.º — NINJA
7.º — BARBARIAN II
8.º — BUTRAGUEÑO
9.º — R-TYPE
10.º — PRO SOCCER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS | Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ESTAMOS mais uma vez em semana de coisas frescas. Que nos perdoem os amantes de velharias, que começam a desesperar de ver aqui mais um mapa de *Indiana Jones*. Ainda não se espreeitou o fundo da caixa do correio, mas perece faltar é um mapa de *Batman* para o segundo jogo. Então, ninguém se resolve com o *Joker*?

Antes que se faça tarde, vamos mas é espreitar o que chegou. Começando com um mapa e *dicas* para *Robocop*, tudo enviado por *José Manuel A. Braz*, da Rua A, lt. 9-1.º dt.º, (Casal Gouveia), Massamá — 2745 Queluz. E depois deste mapa, que foi feito por *Vítor Manuel A. Braz* (irmão, n'é?) escusam de enviar mais mapas de *Robocop* para Poço.

O José Manuel aproveita a carta dele para fazer uma referência a uma *dica* para *R-Type* que enviou em tempos e que foi corrigida por outros leitores. Afinal, parece que a correcção é que está errada. Não é intenção de «A Capital» servir de painel de crítica de uns leitores a outros, mas as correcções impõem-se e a cuidada observação dos jogos também. Por isso mesmo se publica, logo após as *dicas* para *Robocop*, a explicação enviada pelo José Manuel. Que sirva para que outros não se espalhem.

ROBOCOP — Neste jogo controlamos um polícia robô dado pelo nome de *Murphy*, que tem como objectivo salvar o presidente das mãos dos mafiosos. Este jogo é composto por 9 níveis, que entram em 3 partes no 48 K. Algumas precauções que temos de ter são com os tiros, pois eles são limitados e, quando acabam, é morte certa. Mas ao longo do jogo podemos apanhar alguns bónus que são energia e quatro tipos de pistolas: normal (com que começamos), pistola que com 1 tiro mata tudo (ou 2 para os inimigos que têm de levar mais tiros), pistola que dispara em 3 direcções e por fim um lança-chamas (ou coisa parecida). A pistola que tem prioridade em disparar é a última a ser apanhada. Existem ainda uns homens que têm uns paus e que para os matarmos temos que disparar mais vezes.

Nível 1 — Andar sempre para a direita e ter cuidado com os homens que aparecem nas janelas. Chegando ao fim, entamos num beco.

Nível 2 — Neste nível, temos que matar o homem que se encontra por detrás da mulher (truque: se temos mais de metade da nossa energia, podemos matar a mulher e depois o homem, que não perdemos nenhuma vida e a nossa energia é toda aumentada quando começarmos no nível 3).

Nível 3 — Andar sempre para a direita, mas cuidado com outro tipo de inimigos que nos aparecem: motos de trás e de frente.

Nível 4 — Temos que fazer o retrato igual ao do *Emil* (retrato que aparece do lado esquerdo). Para isso basta procurar as diferentes partes da cara com os comandos esquerda/direita e, quando se julga que é a correcta, carregar no FIRE.

Nível 5 — Neste nível temos que ir até ao topo e, ao entrarmos na última porta, estamos no nível 6.

Nível 6 — Temos que matar apenas um androide, o chamado «ED 209» e para isso temos que nos encostar a ele (cuidado que ele dispara) e dar 3 socos na parte de cima do androide.

Nível 7 — Temos que descer o máximo possível e para isso encontram-se elevadores para se descer.

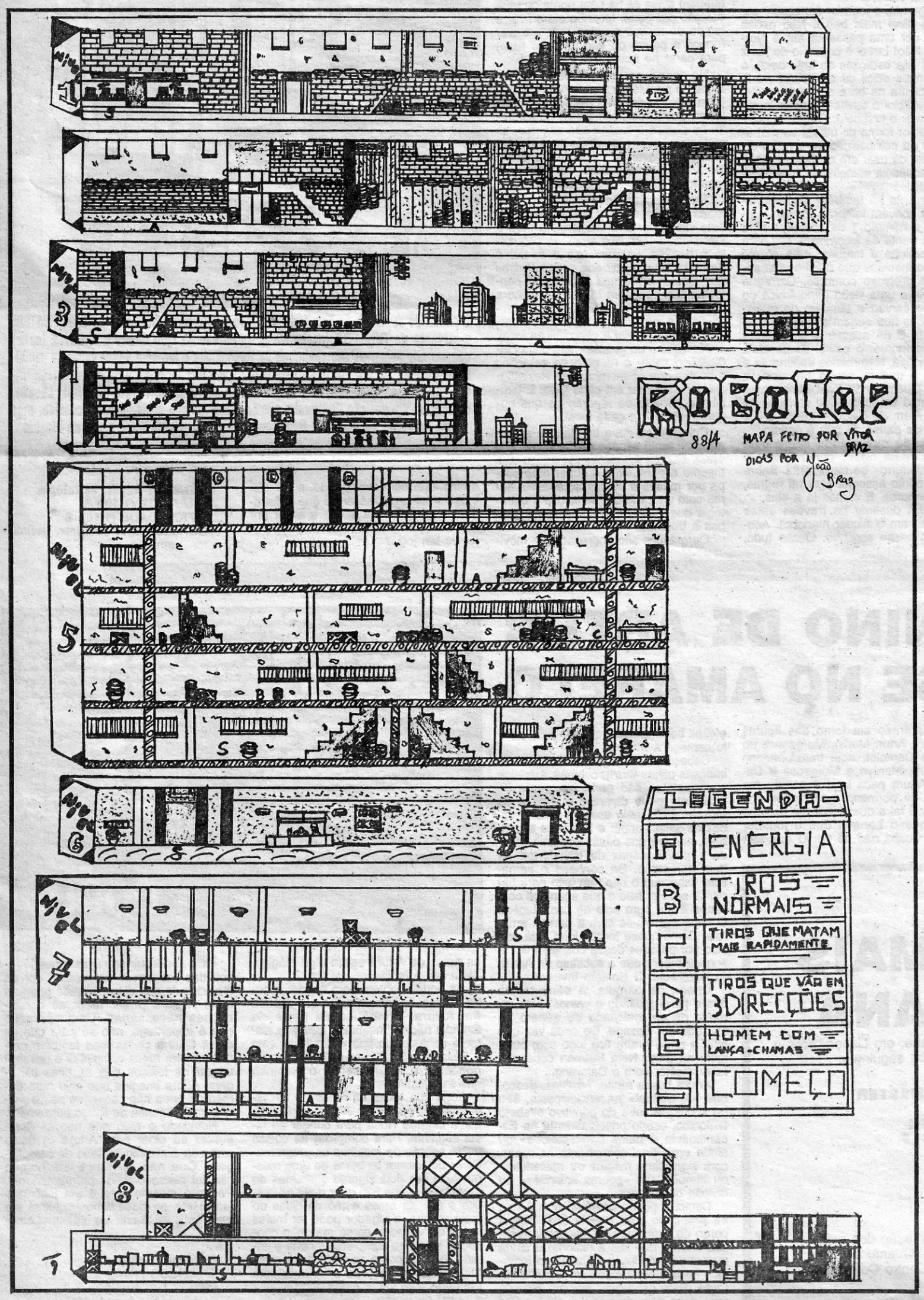
Nível 8 — Temos que encontrar elevadores que sobem e descem, até chegarmos ao fim do nível, onde encontramos o «ED 209». Se tivermos o lança-chamas, podemos matá-lo com 2 tiros ou então tem que ser com 3 socos. Posto isto, temos que salvar o presidente.

Nível 9 — Temos que matar o assassino, sem matar o presidente. Posto isto, o jogo acaba com uma mensagem e volta-se a carregar a primeira parte do jogo.

É ganha uma vida aos 20 000 pontos.

Quanto à crítica, é a seguinte: Um clube chamado por «Malaicos dos Videogames», mandou uma *dica* sobre o jogo *R-Typé* que apareceu publicada no jornal de 3 de Fevereiro de 1989 e que está errada. Eles dizem que, para se matar o monstro do final do primeiro nível, temos de matar os olhos do monstro, e ainda por cima por ordem indicada por estes. Mas não é nada disso — o monstro só é morto se atingirmos um ponto fraco que é a parte do meio de onde sai uma cabeça que cospe bolas, por isso os olhos não interessam porque se estivermos um certo tempo sem matarmos os olhos e o bicho, os olhos autodestroem-se, o monstro solta-se e vai direitinho a nós e pedemos outra vida (se não sabem experimentem não disparar no final do primeiro nível e verifiquem os resultados).

Acho que estas *dicas* não ajudam nada, as pessoas por diversas vezes só chegam uma vez a certo sítio e pensam que uma coisa é como eles dizem, mas não é: tentem sempre chegar duas e três vezes ao mesmo sítio e só depois tirem as conclusões.



Pokes a saltar

José António Bota e *Luís Miguel*, de Vila Real de Santo António (eles querem trocar *dicas* e o resto, escrevam-lhes para o apartado 71 — 8900 Vila Real Santo António, ao cuidado do José Antínio), mandaram coisas para *Rambo* que seguiram directamente para o «come-papel» recentemente chegado ao Poço. A propósito, o animal agradece, disse que o papel era de muito boa qualidade...

Na mesma carta (e conseguimos salvar esse pedaço), vinham alguns carregadores para jogos recentes. Como se supõe que serão de grande utilidade a muita gente (se funcionarem), ei-los aqui. E embora o José António e o Luís não o digam, suspeita-se de que esta informação veio directamente das bandas de Espanha. *No es verdad?*

RAMBO 3

```
10 REM carregador Rambo 3
20 REM José & Luís Software-89
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0:
   CLEAR 49151
40 PRINT 0; "insere cassete original...":
   PAUSE 100: POKE 23624, 0: CLS
50 LET d = PEEK 23631 + 256 *
   PEEK 23632 + 5: LET o + PEEK d:
   POKE d, 111: LOAD "" SCREEN $:
   LOAD "" CODE: POKE d, 0
60 POKE 60190, 0: REM continuar
   sempre ao morrer
70 REM POKE 63126, 0 imunidade
   para a 3.ª fase
80 RANDOMIZE USR 49152
90 CLEAR: SAVE "Rambo 3" LINE 10: Verify "
```

BATMAN 2

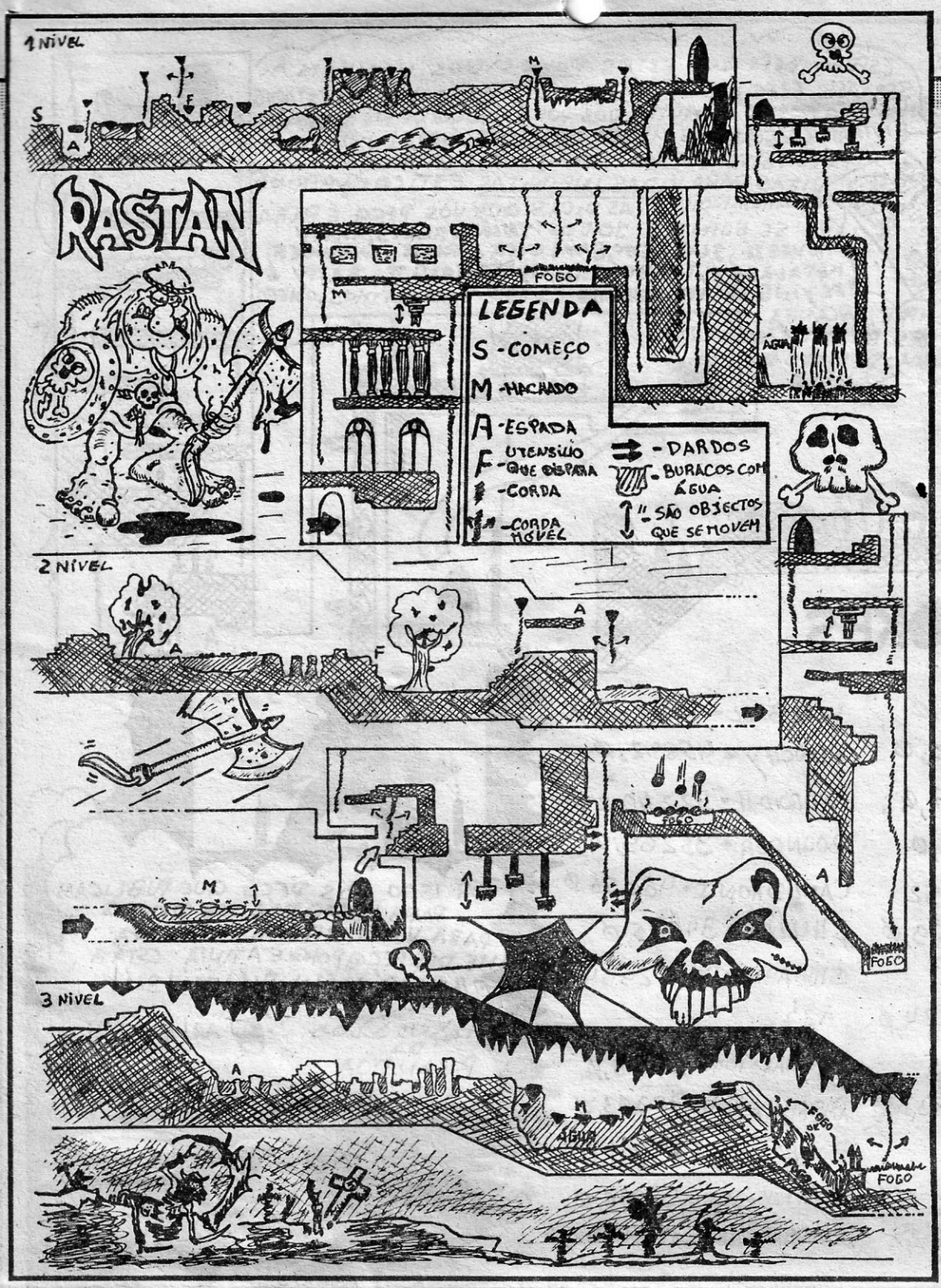
```
10 REM carregador Batman
20 REM José & Luís Software-89
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0:
   CLEAR 26751
40 PRINT #0; "insere cassete original
   pelo lado que queiras...": PAUSE 100:
   POKE 23624, 0: CLS
50 POKE PEEK 23631 + 256 * PEEK
   23632 + 5, 111: LOAD "" SCREEN $:
   LOAD "" CODE: CLS: LOAD ""
   CODE 16384
60 LET lin = 90: LET dir = 45485:
   IF PEEK 30000 = 13 THEN LET
   lin = 10: LET dir = 46517
70 RESTORE lin: FOR n = dir TO dir + 9:
   READ a: POKE n, a: NEXT n
80 RANDOMIZE USR 32768
90 DATA 33, 64, 64, 34, 22, 146, 34, 24,
   146, 24
100 DATA 33, 64, 64, 34, 4, 146, 34, 6,
   146, 24
```

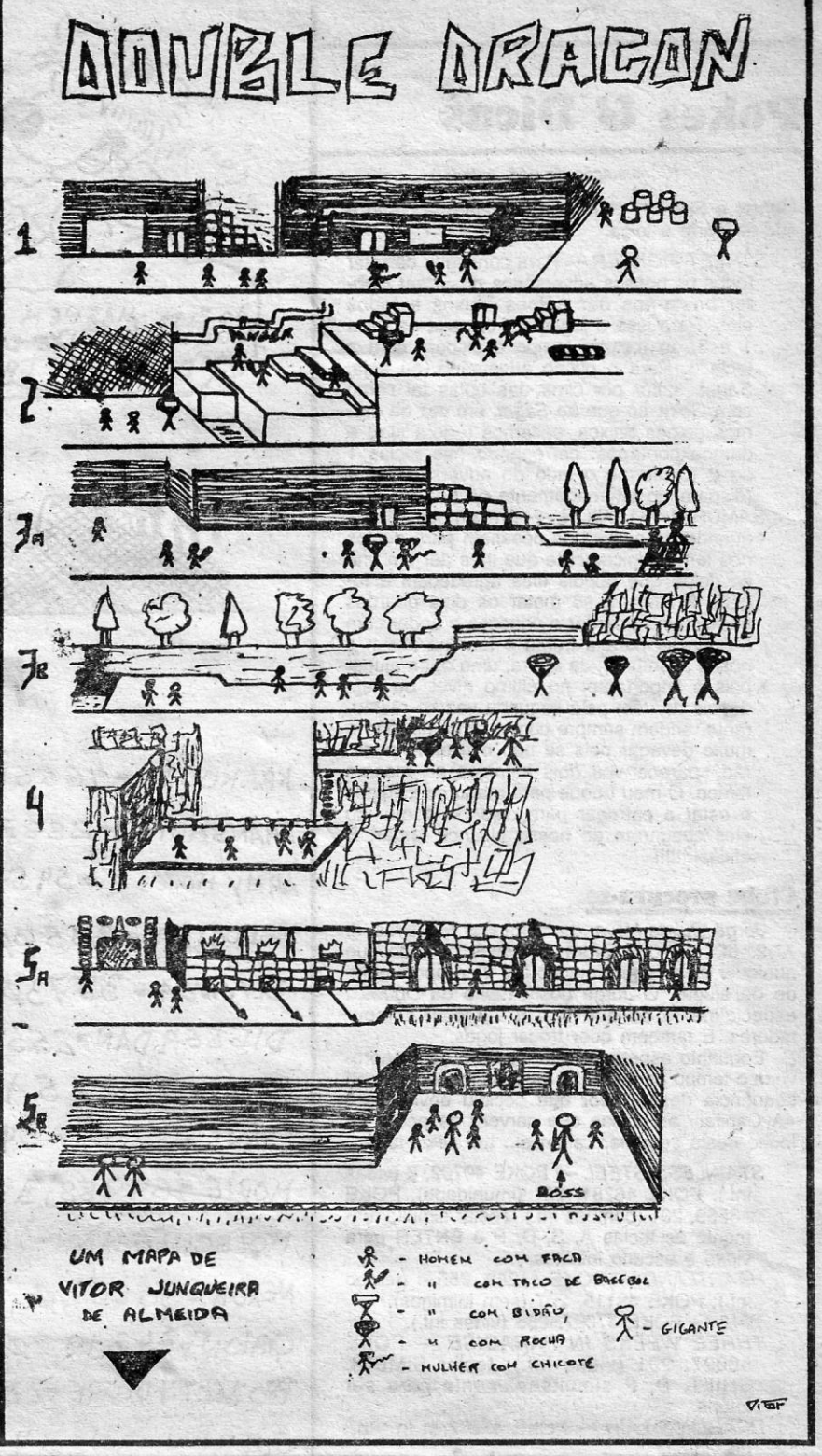
MAD MIX GAME

```
10 REM carregador Mad Mix Game
20 REM José & Luís Software-89
30 BORDER 0: PAPER 0: INK 0:
   CLEAR 24575
40 FOR a = 61366 TO 61366 + 32:
   READ b: POKE a, b: NEXT a
50 LOAD "" CODE 1
60 RANDOMIZE USR 61366
70 DATA, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 27, 62, 255,
   55, 205, 86, 5, 221, 33, 0, 96, 17, 182,
   143, 62, 255
80 DATA 55, 205, 86, 5, 175, 50, 3, 96,
   195, 0, 96
```

ROBOCOP

```
10 REM carregador Robocop
20 REM José & Luís Software-98
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0:
   CLS: DIM a (4): RESTORE: POKE 23658, 8
40 FOR n = 1 TO 4: READ a $: PRINT a $;
   "?"; FLASH 1; "C"; CHR $ 8:
   PAUSE 0: LET c = (INKEY $ = "S"):
```






```
    PRINT "SIM" AND c; "NÃO" AND NOT c:
    PRINT: IF c THEN LET a(n) = i
 50 NEXT n
 60 PRINT "insere cassete original...":
    PAUSE 100: INK 0:
    POKE 23624, 0: CLS
 70 LET d = PEEK 23631 + 256 PEEK
    23632 + 5: LET c = PEEK d: POKE d,
    111: LOAD "" SCREEN$: LOAD ""
    CODE: POKE d, c
 80 FOR n = 1 TO 4: READ c, d: IF a(n)
    THEN POKE c, d
 90 NEXT n
100 RANDOMIZE USR 33049
110 DATA "vidas infinitas", "energia
    infinita", "tempo infinito",
    "armamento infinito"
120 DATA 46229, 182, 39537, 201, 45722,
    201, 38451, 201
```

Não concordo

Foi mesmo assim que *Vítor Manuel Junqueira de Almeida*, da Rua da Guiné, 15-1.º — 1100 Lisboa começou a carta que fez chegar ao Poço. E o Vítor Manuel não concorda com a crítica que «A Capital» fez ao jogo *Double Dragon*.

Escreve o Vítor que o jogo é uma cópia perfeita da máquina (com as limitações gráficas, claro) e que o mapa que envia (ele envia um mapa e *dicas*, espreitem já de seguida) podia bem ter sido tirado da versão de arcada. E acrescenta o Vítor que o único ponto negativo do jogo é a facilidade com que se consegue vencer todos os malvados. Razão por que não compreende a pontuação de «9» dada aqui no Poço. O «9», aconselha o advogado do Poço que se diga, tem a ver com a dificuldade face à confusão gráfica. Que é muita como se sabe. E, mais uma vez, com coisas como *Target Renegade* e outros, *Double Dragon* nem sequer um lagarto de carnaval chega a ser. Mas as diferenças de opinião são possíveis, até porque vivemos numa sociedade democrática (onde é que eu já ouvi isto?). E se não concordas, Vítor, um dia destes vai aparecer-te aí em casa um dos monstros mais malvados que temos nas masmorras.

Voltando às coisas sérias (os feiticeiros agradecem os cumprimentos e enviam uns pós de perlimpimpim...), o Vítor tem um golpe certeiro para tratar dos adversários em *Double Dragon*. E mais alguma coisa. Mas leiam. E vejam o mapa, que não é uma obra de arte mas já dá para saber algumas coisas.

— Golpe infalível: Baixo + FIRE + tecla de direcção.
— Andem pouco de cada vez, para só terem de lutar contra um ou dois inimigos, no máximo.
— No nível 5-A, ao princípio não andem em direcção à parede negra, porque o jogo «crasha».
— Para passar as rochas que saem da parede e os monstros com os arpões, vão sempre a saltar.
— No fim, basta matar o «boss» para acabar o jogo.
— No caso de existirem 2 jogadores, estes terão que se defrontar.

Savage e as garrafas

Uma curta *dica* e o mapa, eis o que *Nuno Miguel Amaral Almeida* e *Vítor Pedro Amaral Almeida* fizeram chegar ao Poço. Tudo para *Savage*, que acham um jogo muito interessante. Deles chegou também um mapa para *Batman* (jogo 1) que já está a ser devidamente apreciado pelo «come-papel», o novo bichinho de estimação do Poço.

Referem estes leitores a necessidade de «Videojogos» se ocupar de outros computadores além do Spectrum, promovendo a análise de jogos, etc., etc. A ideia está latente, o espaço de «O Canto dos Outros» surgiu exactamente para incentivar a participação dos leitores, mas é difícil manter regularidade nessa área. Por isso mesmo, embora a sugestão seja registada, vamos ficar ainda à espera de melhor oportunidade.

Voltando a *Savage*, a *dica* de Nuno e de Vítor é uma só: apanhem todas as garrafas e barris deixados pelos diversos bichos. Dão-nos energia.

Rastan e *pokes*

De *Pedro José Alves Dias*, da Rua Padre Francisco Cruz, lt. 175, Brandoa — 2700 Amadora, um mapa para *Rastan* e alguns *pokes*, tudo em folhas cheias de desenhos. E o Pedro enviou mais uma folha com o mapa de *Flying Shark* e outros desenhos, mas como este não é um espaço de desenho (desculpa lá Pedro, mas depois tinha que publicar todos os desenhos de todos os leitores e um jornal por semana não chegava) o «come-papel» tratou da questão. Mas garanto-te que leu tudo atentamente antes de abocanhar a folha de A 4.

Correspondentes...

Rui Pedro B. Martins Diogo, da Rua João Evangelista, 24 — 6000 Castelo Branco (telefone 22572, indicativo 072) quer trocar correspondência com outros leitores deste espaço. E quer trocar jogos, garantindo que tem muitos e bem novos. Como que a provar tal coisa, enviou *dicas* para algumas edições recentes. Vejam lá (e depois espreitem também as mais antigas). E escrevam-lhe (ou telefonem).

WELLS AND FARGO — Escrever W + E + L + L + S + SPACE + F + A + R + G + O + ENTER no «menu», seguidamente teclar (também no «menu»), todas essas letras simultaneamente. Quando se estiver a jogar, fazer o mesmo que se fez no «menu».
CHICAGO 30 — Teclar, quando a jogar, U + H, simultaneamente.
ALIENS — Quando o jogo entrar carregar em COIN 4.
ANFRACTIOUS — Teclar *Andy*.
ATROG — Código para a 2.ª parte: 4287; para a 3.ª parte: 8046.
BLACK BEARD — Carregar A + S + F + G
BMX SIMULATOR — I + O + V + B + X.
BOMB JACK — Carregar em Q + O + J + E.
BOMB'SCAPE — Códigos de transporte: ZEPHA → QUART → DELTA → XYLEN → NITRO → CRYPT → UTRON → ASTRA.
CAPITAN SEVILLA — Código para a 2.ª parte: 579527.
CRONOS — *Sing it baby*.
DRAGON'S LAIR II — No «menu» teclar QWERT + M.
DOWN TO THE EARTH — Teclar 1-2-3-4-5.
DEAD OR ALIVE — Teclar CHEAT nos recordes.
EP — Teclar em maiúsculas E D P U B.
FUTBALL FEVER — Para se comprar um jogador, oferecer £ V + 1.

Guerra das Estrelas

Pedro Tiago Serras, da Urbanização da Portela, lt. 130-10.º esq.º — 2685 Sacavém, andou às voltas com uma série de jogos e depois meteu tudo numa carta endereçada ao Poço. Eis o que se encontrou.

MANIC MINER I e II — Para facilitar a tarefa, aqui estão os códigos para passar de nível. Quando o jogo começar tecle 6031769 e aparecerá uma bota no canto inferior esquerdo do «écran». Depois tecle *simultaneamente*: 6-16-26-36-136-236-1236-46-146--246-1246-346-1346-12346-56-156-1256--1256 (são vinte níveis). Cada número corresponde a um nível, os números estão por ordem de níveis.
STAR WARS 3 (Return of Jedi) — Neste jogo há duas partes. Quando se abrir um buraco no chão (acima da nave) deve passar por ele e chegará à segunda parte. Nesta parte tem que se tirar todos os quadrados da lua (disparando), ou então acertar em cheio no quadrado vermelho (coração), mas cuidado, pois ele tirará todos os quadrados, expelindo-os para fora da lua e se algum lhe acertar perderá uma vida. Cuidado também com o quadrado (que anda na parte superior do «écran») que persegue a nossa nave e quando a tem na mira manda-lhe um raio laser que também tira vidas.
GONNIES (solução) — Neste jogo tem de ter em conta que só passará de nível com a entreajuda de ambos os bonecos. No 1.º nível um dos bonecos tem que empurrar a cadeira, até ficar debaixo das escadas que vão dar à máquina de fazer papel, subir até lá e fazer papel (a velha apanhará os papéis). Enquanto isso o outro boneco deve ir até ao andar mais baixo, dirigir-se à lareira e deve por-se a saltar contra a parede (encostado à parede). De repente saltar para o outro lado, então a lareira apagar-se-á e abrir-se-á um buraco no solo. Deve descer e levar o boneco para a direita (até ao fundo). Mal a máquina lance mais um papel deve descer rapidamente, chegar cá abaixo de modo a ter tempo de fugir para o buraco sem a velha o apanhar, depois vá tudo para a direita até chegar ao 2.º nível. Neste nível tem que pôr um boneco cá em baixo, ao pé do tanque de uma máquina que levanta a pedra do tanque. O outro terá que passar pelo tanque e apanhar a chave. A bola do tanque andará carregando na tecla de sentido oposto ao desejado. No 4.º nível terá de rebentar uma porta que se encontra do lado direito do «écran». Para isso terá de pôr os bonecos, cada um numa roda que prende o vapor, fazendo assim uma pressão que rebenta com a porta. No 5.º nível é preciso destruir as plataformas que se encontram por baixo das escadas, para isso tem que se mandar as bolas para dentro dum alçapão que se encontra no fundo do quadro (o alçapão abre-se puxando a alavanca), mas não se esqueça de que isto só é possível com a entreajuda de ambos os bonecos.
PENETRATOR — Quando aparecer o «menu» principal, se carregar em E aparecerá um ponto no «écran». Carregue em: O-//P — esq./dir.; Q/A — cima/baixo; N — pondo o ponto em cima de radar ou de um míssil e carregando nesta tecla o objecto desaparece; M — aparece míssil; R — aparece radar; T — aparece relevo na parte superior do «écran»; B — aparece relevo na parte inferior do «écran»; C — aparece «menu» secundário (se puser o ponto na linha do relevo, ou um pouco à frente, o relevo desaparecerá).

Samurai Warrior

Fernando Baptista, da Rua Alves de Sá, 16 — 2725 Algueirão, escreveu para fazer algumas correcções à informação já publicada sobre *Street*

(Continua na página seguinte)

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Fighter e *Samurai Warrior*. Ora vejam lá como é que se parte a loiça.

STREET FIGHTER — Para conseguir derrotar todos os nossos adversários no *Street Fighter* basta-nos dar golpes baixos a todos eles. Para isso o jogador 1 carrega na tecla 1 e 3, ao mesmo tempo e dispara com a tecla 5. Para o último adversário, ou seja, *Sagat*, saltar por cima das bolas tal como com *Geky*, só que ao *Sagat*, em vez de darmos golpes baixos, saltamos (agora sim) e damos pontapés: carregando nas teclas 1 ou 2 (conforme o lado do adversário) e 4 (disparando alternadamente na 5).

SAMURAI WARRIOR — Em primeiro lugar quando os *ninjas* nos desafiam para duelos nós temos unicamente que lhes dar um único golpe que depois eles agradecem e fogem. No fim, é só matar os dois guardas que estão a guardar a princesa e andar com a princesa para a frente e termina assim a nossa aventura... Já agora, uma outra ajuda, pois é importante: no último nível, ou seja depois de irem pela segunda vez ao restaurante, andem sempre com a arma na mão e muito devagar pois se não o fizerem poderão aparecer-vos dois inimigos ao mesmo tempo. O meu truque para matar os inimigos é estar a carregar para disparar e quando eles chegarem ao nosso alcance largar. É eficaz!!!!!!!!

Clube procura-se

Jorge Quinta-Nova, da Horta das Figueiras, lt. 77-2.º dt.º — 7000 Évora, escreveu pedindo que qualquer clube em formação lhe dê a oportunidade de ajudar. O Jorge gosta muito de clubes... especialmente os que têm a ver com computadores. E também quer trocar jogos.

Enquanto espera pelo tal clube o Jorge aproveita o tempo para resolver alguns jogos. E foi na sequência desse labor que decidiu enviar para «A Capital» as coisas que servem de pedra de fecho desta semana. Leiam e... até sexta-feira.

STAINLESS STEEL — POKE 40702, Ø (vidas inf.); POKE 46781, 201 (imunidade); POKE 48569, 201 (bombas inf.). Teclar simultaneamente as teclas A, S, D, P e ENTER para vidas e escudo infinitos.

HEARTLAND — POKE 41283, 255 e (tempo inf.); POKE 48115, 201 (sem inimigos).

1942 — POKE 47007, 255 (vidas inf.).

THREE WEEKS IN PARADISE — POKE 50027, 201 (vidas inf.); teclar SIMBOL SHIFT, D, P simultaneamente para ser imune.

DRAGON'S LAIR — POKE 47372, n (n = n.º de vidas).

1984 — *Daley Thompson's* Declathlon nos 1500 m, a técnica é a seguinte: No início pôr a velocidade um bocadinho a mais, nos 2 quadrados antes do limite de energia e deixar assim, até aos 800 m, depois aumentar um pouco (mas pouco mesmo) e deixar seguir assim até aos 1450 m, aí é preciso dar o máximo (sem nunca tirar os dedos) até ao fim da corrida.

ELITE (dicas) — 1.º: A tua nave espacial *Cobra MK III* leva sempre os escudos defensivos activados, para quando te encontrares perante algum pirata espacial ou uma nave invasora, não precisarás de os activar para te defenderes. 2.º: Podes levar 4 mísseis guiados pelo calor. Antes de utilizá-los deves activá-los, para isso deves teclar T. Quando o inimigo passar pelo visor da tua nave o computador de bordo avisará e acenderá uma luz vermelha. O teu míssil seleccionou o alvo, para disparar o míssil carrega em F. 3.º: Não podes aterrar em nenhum planeta. Todos os planetas assim o quiseram quando foi fundada a Federação. Mas, se quiseres comerciar com alguns dos mundos, deves aterrar na estação orbital *Coriolis* que gira incansavelmente ao redor de cada planeta. 4.º Ajudas para *Elite*:

POKE 46848, 201 (sem inimigos); POKE 39555, 201 (o laser não consome energia); POKE 33270, Ø (a temperatura não aumenta); POKE 28822, Ø (bombas e energia inf.); POKE 39959, Ø (mísseis inf.); POKE 56996, 254 («fuel» inf.).

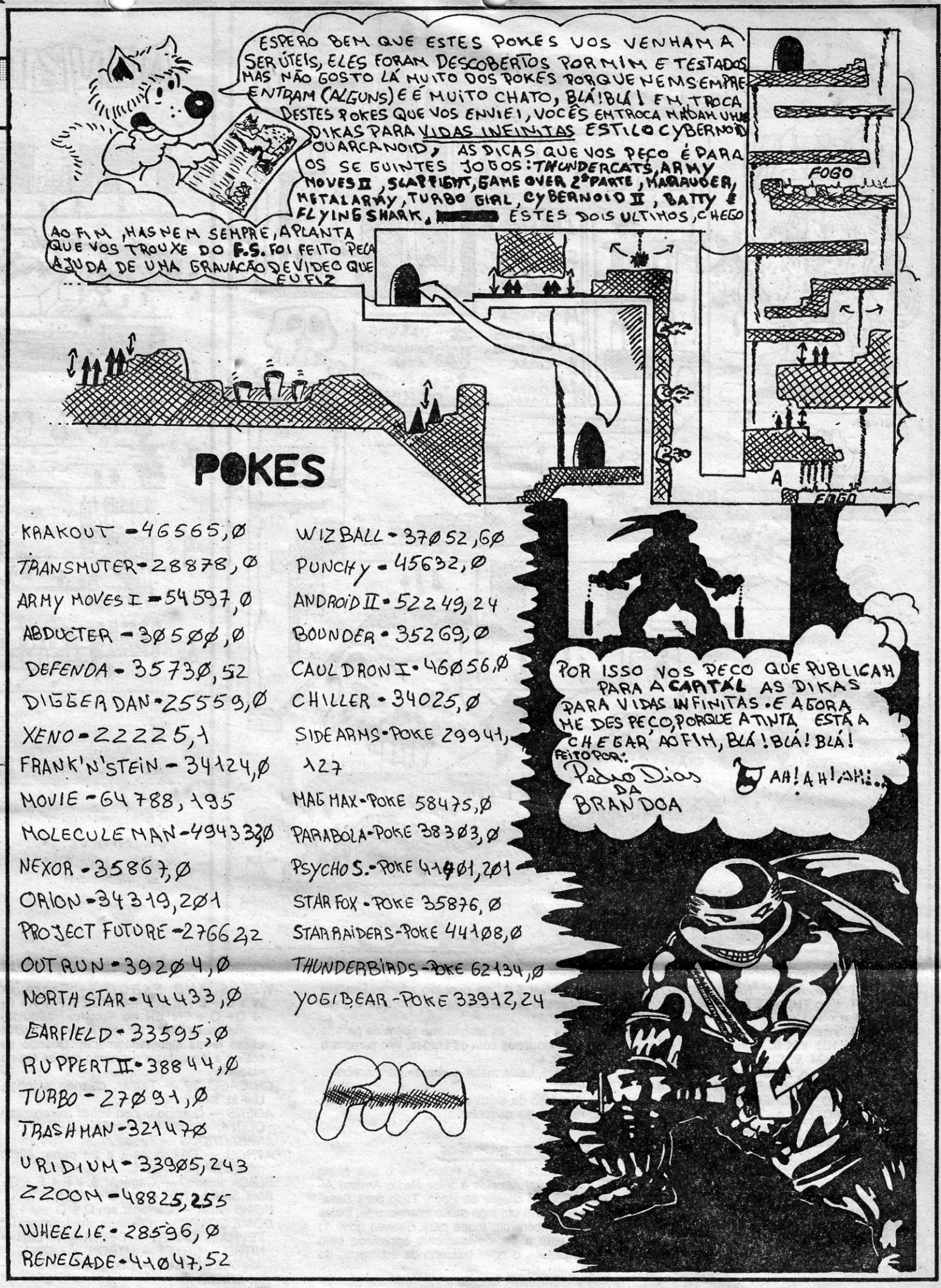
GARFIELD — POKE 37895, Ø; POKE 37896, Ø (não tem fome). POKE 37772, Ø; POKE 37773, Ø (não tem sono).

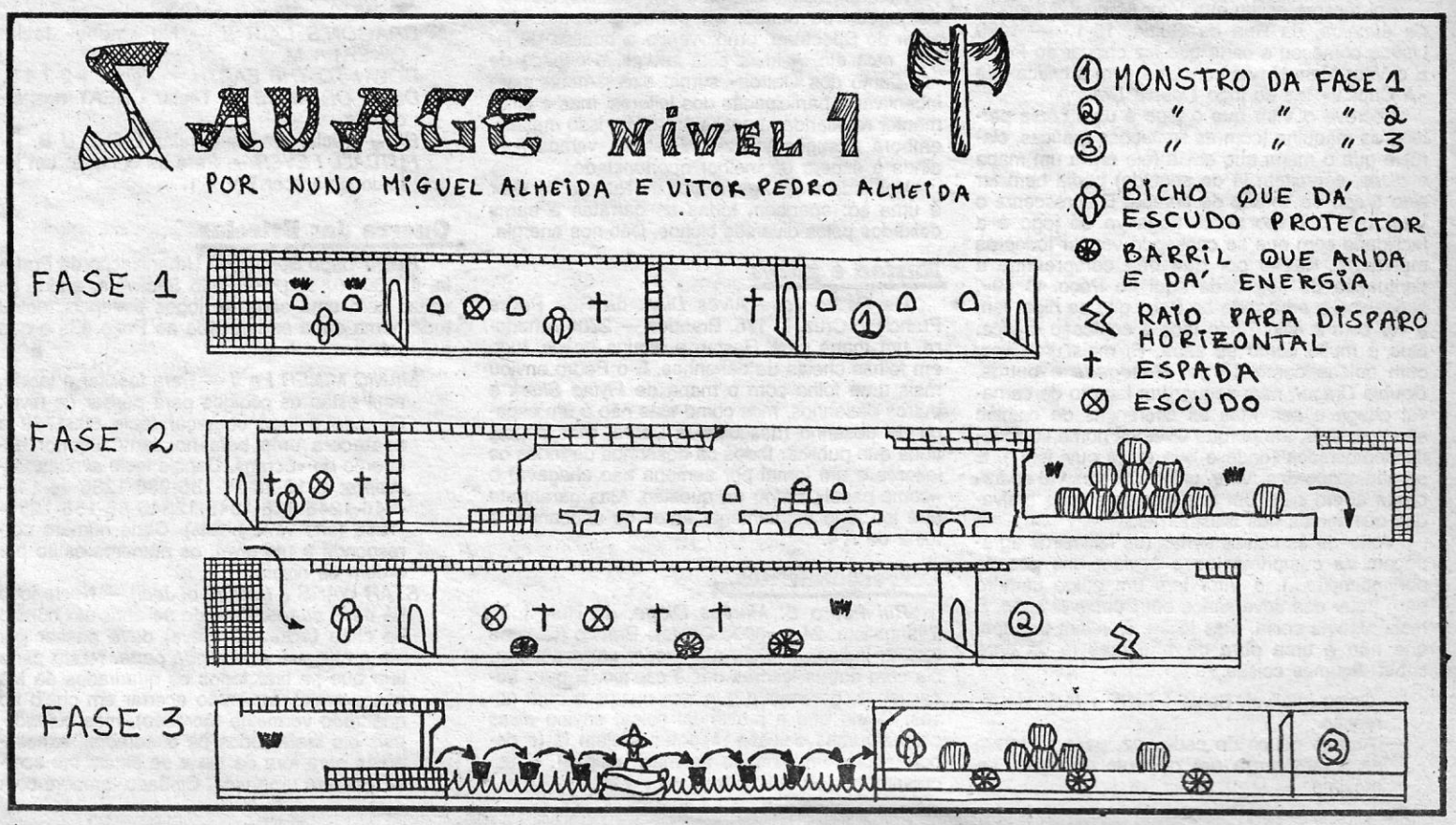
DARK SIDE (Teclas): O — Frente/cima; SPACE — Movimento-modo de ataque; K — Trás/baixo; B — Mira ligar/desligar; Q — Esquerda; W — Direita; Ø — Disparo; P — Olhar para cima; L — Olhar para baixo; N — Inclinar para a esquerda; M — Inclinar para a direita; U — Inverter direcção; Z — Aumentar ângulo de viragem; A — Diminuir ângulo de viragem; S — Aumentar espaço de avanço; X — Diminuir espaço de avanço; R — Subir verticalmente; F — Descer verticalmente; I — PAUSA/«Menu»; J — JETPARK, ligar/desligar.

POKES & DICAS

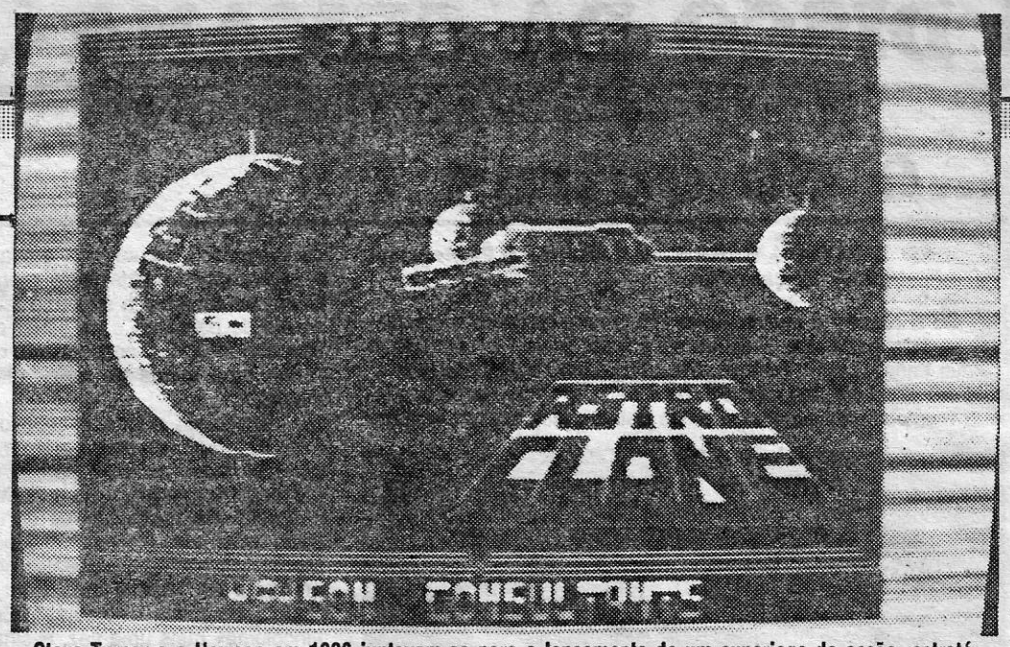
JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX





«Reprise»



Steve Turner e a Hewson em 1986 juntavam-se para o lançamento de um superjogo de acção, estratégia e aventura. Infelizmente Astroclone passou quase despercebido. Saibam os leitores (e jogadores) de hoje dar-lhe a devida rodagem

EDITADO em 1986 e merecendo 88 por cento de pontuação na revista «Crash», *Astroclone*, parece ser um daqueles jogos que, apesar do seu interesse, ficaram esquecidos. É pois tempo de ir buscar este clássico à prateleira, tirar-lhe o pó e descobrir (surpresa, surpresa!) que a editora é a Hewson e o autor Steve Turner (se os nomes não fazem soar campainhas nessa casca de noz, então é melhor pôr o jogo de volta na cassete, vender o computador, «joystick» e o resto e... dedicar-se à criação de minhocas).

Misto de «tiro neles» e aventura estratégica, *Astroclone* põe o jogador (a vítima...) na pele de um astronauta (se fosse *Astroclown* traduzível por palhaço astral...) ou, talvez, para sermos precisos, na pele de um «clone» de um astronauta.

Independentemente da pele vestida, o que se passa é que o jogador controla aquele boneco estranho no «écran». Um «clone», uma cópia de algo que é real. Vejam os livros e percebam tudo. E este «clone» tem um problema do car... do Diabo.

Os terríveis Suam estão a invadir a galáxia e há que dar-lhes caça. Para o fazer é nessário saltar no «cockpit» da nave (que não é da *R-Type*) e arrancar espaço afora (e adentro) em busca das bases inimigas. Uma vez descoberta uma base dos Suam (já viram que isto ao contrário dá *maus*) há que procurar o computador que lança as naves de assalto dos malvados e destruí-lo todo até que não se lembre de mais nada. Como os computadores dependem muito da memória, pronto, os Suam ficam com mais um computador estragado e desmoriado. Bendita amnésia...

Claro que tudo isto é mais fácil dito do que feito. Primeiro porque os Suam não estão lá muito pelos ajustos com o negócio. Depois porque há que começar a pensar estrategicamente logo no ponto de partida. E estratégia, meus senhores, é algo que muitos pensam não ser um bem necessário aos utilizadores dos micros. Mas vamos lá...

Na primeira parte do jogo há que inspeccionar o quadro estratégico e decidir por que sector começar a atacar os Suam. Depois é tempo de transportar o nosso «clone» para essa fatia de espaço e entrar em acção.

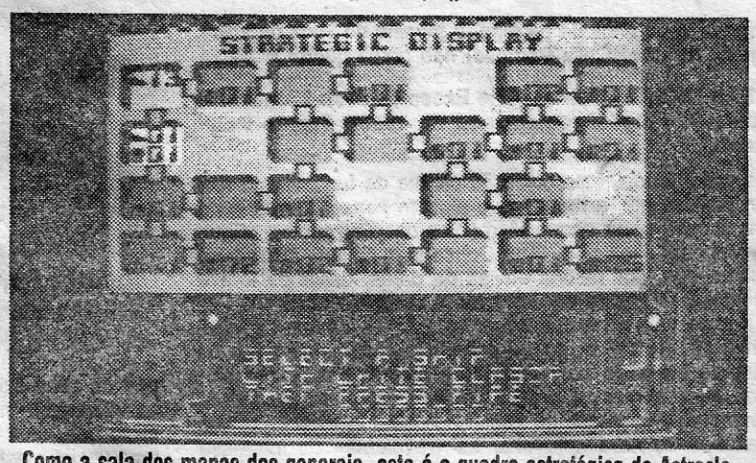
Um combate muito ao estilo de *R-Type* ou *Game Over II* é o que *Astroclone* oferece. Mais lento, mas com muitos atractivos e a hipótese de controlar a direcção de voo da nave. E há também que olhar com atenção para as figuras que aparecem no «écran». Um losango suspenso no espaço significa um «portão das estrelas», que permite aceder ao quadro estratégico. No ar, também, há diversos tipos de naves dos Suam e mesmo asteróides que são controlados pelos mentores da invasão. Em alguns sectores é possível encontrar uma nave-mãe dos Suam, o que torna tudo ainda mais difícil e... aliciante.

Destruir as naves de uma secção leva o piloto até à base no solo. No interior da base há que procurar reservas de oxigénio, abastecimentos e quaisquer objectos de interesse que seja possível obter e que facilitem a procura do computador central. E, claro, vai ser necessário usar o laser para convencer alguns soldados Suam menos contentes com a intromissão.

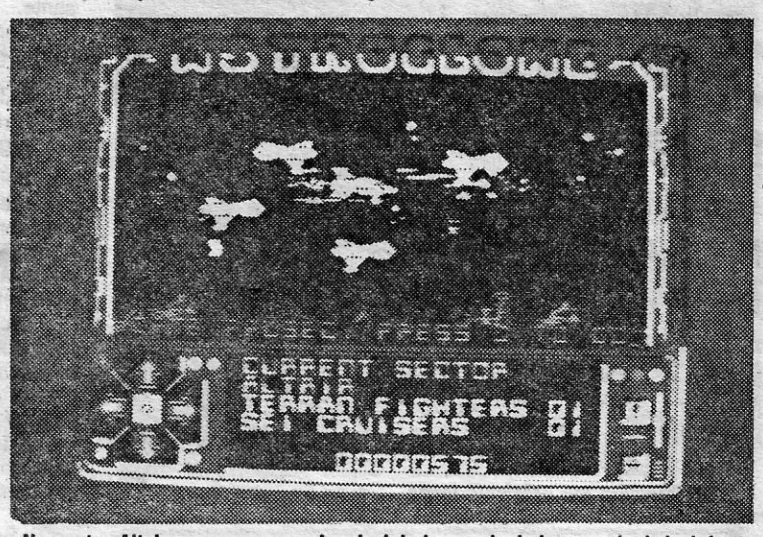
Se o jogador conseguir resolver os enigmas e chegar ao computador é necessário pensar em começar tudo de novo para reocupar um novo sector. Uma tarefa que parece fácil mas se assevera bem difícil quando se descobre que há 24 sectores cheios de inimigos e só 15 naves para usar em toda a missão.

Voltando ao quadro de estratégia, onde tudo começa (após ter sido feita a selecção do controlo no «menu»), há que espreitar os números indicados nos quadros a verde. Esses são os dados logísticos do invasor. Os sectores a amarelo são os ocupados pelos amigos do «clone» e o sector onde a acção se desenrola no momento está indicado a branco.

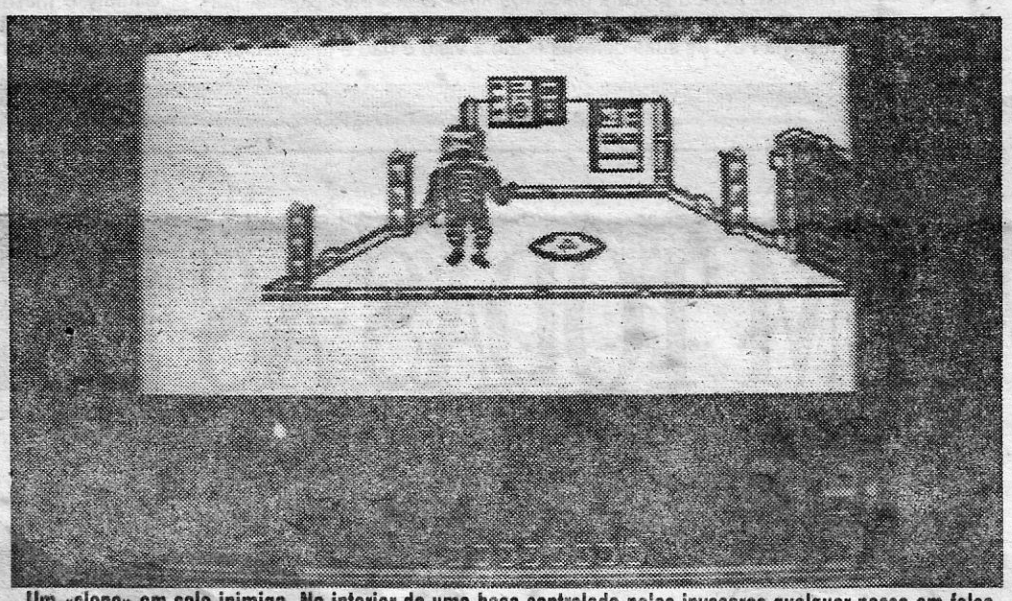
Para os que pensam que tudo vai correr mal em Astroclone, aqui fica a indicação de que cada mil pontos obtidos dão direito a uma nave novinha em folha. Fazer mil pontos é que é obra... Mas quem conseguir «limpar o sarampo» a todos os pilotos inimigos numa zona bem pode tentar saber se nesse sector há uma base estelar. Se sim e se conseguir evitar os tiros do satélite de defesa (fogo nele!) acoste à base (uma manobra interessante). Se preferir pode voltar à fase estratégica procurando um losango suspenso no «écran».



Como a sala dos mapas dos generais, este é o quadro estratégico de Astroclone. No canto superior esquerdo (a amarelo no original) a indicação de que 13 naves dos «clones» aguardam ordem de marcha. Por baixo (a branco) a confirmação de que uma nave está pronta para voar no sector já ocupado por um cruzador do inimigo. O resto (a verde) são sectores já invadidos. E que é necessário libertar



No sector Altair, com um cruzador do inimigo assinalado no painel de informação, o «clone» tem ainda muito com que preocupar-se. Por exemplo, os bombardeiros que o rodeiam não estão lá para decoração...



Um «clone» em solo inimigo. No interior de uma base controlada pelos invasores qualquer passo em falso é um passo mais perto do fim. Há que olhar pelo nível do oxigénio enquanto se procura o caminho mais curto para o computador a desmemoriar. E é conveniente ver se não há soldados vigiando as portas

Antes que o assunto fique ainda mais confuso lembre-se que há símbolos no «écran» que dão pistas sobre as acções possíveis em cada modo. E que o «clone» pode apanhar objectos e pô-los no bolso. Ou ir buscá-los. Experimente. E boa luta...

Controlar o «clone» de *Astroclone* pode parecer difícil nas primeiras tentativas. E é natural que muitos quase desistam. Como seria difícil e moroso explicar aqui o funcionamento do modo de controlo (e por certo inútil) fiquemo-nos pela indicação de que quando em terra o «clone» tem três modos de funcionamento: caminhar, usar laser e mexer braço.

O «joystick» deve ser o método mais fácil de perceber o que se passa com o «cloque». Embora inicialmente possa parecer que ele sofre de uma grande dor de barriga quando gesticula como um louco no «écran», o que se passa é que com sucessivos toques na tecla de «fire» o jogador vai mudando de modo sem o saber.

AGRIMPOR
CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18
AV. GOMES PEREIRA, 103 - 105 — 1500 LISBOA
TELEF. 715 59 24
DISTRIBUIDOR/REVENDEDOR AUTORIZADO
AMSTRAD
ATARI
SCHNEIDER
e compativeis...
os nossos preços são tão baixos que não podemos anunciar...
Credi AMSTRAD
2.631$00 por semana é o custo de
PC AMSTRAD 1640 DD.MONO E IMPRESSORA A4.

GAME - INFORMÁTICA
R. ELIAS GARCIA, 362-D – CENTRO COM. BABILÓNIA – 2700 AMADORA
TELEFONE 492 14 31 LOJA 70
C64 e C128 • AMIGA 500/2000
PCs (Compatíveis) desde 99 000$00
SOFTWARE
e HARDWARE
commodore
PREÇOS DE REVENDA
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO DA
comercial laborum
MATERIAL DE LABORATÓRIO E INDÚSTRIA, LDA.

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOBERN

...e os outros

★★★ **EMMYLOU HARRIS, «Bluebird» (LP, Reprise, 1989). Edição WEA.**

Se o *country* é muitas vezes um género cansado e cansativo, se boa parte das suas vozes actuais mais representativas (Steve Larle, Dwight Yoakam, as Judds, Lyle Lovett) são ignoradas em absoluto pelo mercado nacional, Emmylou Harris consegue manter, relativamente a todas estas questões, um estatuto de excepção. Por um lado, a sua obra é acompanhada com toda a regularidade desde (pelo menos) «Luxury Liner». Por outro, Emmylou confirma o supremo talento de saber mudar periodicamente de parceiros e de saber como ninguém aproveitar o melhor que eles têm, conseguindo com essa estratégia do «temporário» uma média de qualidade muito considerável nos seus álbuns.

Um regresso em excelente forma — o de Emmylou Harris

«Bluebird» não é excepção: a fase de envolvimento com Paul Kennerly (o velho herói de «White Mansions» e «The Legend of Jesse James») parece ultrapassada e dá lugar a uma presença «carregada» do guitarrista/produtor Richard Bennett. O que vivifica a matéria-prima de que a cantora dispõe para este disco em que se incluem canções de Johnny Cash, Kate & Anna McGarrigle (também presentes nos coros), Rodney Crowell, o do grande John Hiatt e de... Paul Kennerly. Sempre com a voz "acima de todas as coisas", Emmylou Harris sabe manter-se «incólume» mais uma vez, assinando mais um álbum agradável, representativo de uma geração em que pouca gente soube permanecer intocável, sem fazer cedências e sem mudar de rumo, e — caso raro entre os consagrados da *country-music* — interessante.

Com quase 20 anos de carreira, a menina da «voz de anjo» (como gosta de dizer Célia Pedroso) não podia querer mais...

★ **JEAN-MICHEL JARRE, «The Essential Jean-Michel Jarre» (LP, Polydor, colectânea de 1983). Edição Polygram.**

Seis anos depois, esta colecção carece de fundamento real para ser interessante, a menos que alguém pense que se pode descobrir Jarre a partir daqui. Momentos de «Oxygene», «Equinoxe», «Magnetic Fields» e «The Concerts in China» cruzam-se neste álbum que, por razões óbvias de datas, deixa de fora o mais interessante registo de Jarre até à data, «Zoolook».

Uma peça vale o contacto com este LP — chama-se «Fishing Junks at Sunset» e mostra o perfeito casamento entre os sintetizadores habituais no homem dos projectos mais megalómanos da década musical e uma orquestra chinesa. Aí poderá estar o motivo de interesse na aquisição deste LP que — penso — se faz apenas para aproveitar as «revoadas» de interesse pela obra de Jean-Michel Jarre, sobrestimado ou subestimado em demasia e conforme os avaliadores...

□ **SAMANTHA FOX, «I Wanna Have Some Fun» (LP, Jive, 1988). Edições Edisom.**

Julgo que, ao terceiro disco — LP, nada de confusões — já ninguém anda à procura de outros argumentos para explicar porque é que os aficionados da *pop-music* continuam a aturar Samantha Fox: as suas defesas estão à vista e não é impunemente que os seus êxitos sejam feitos pelas cadeias de televisão que repetidamente mostram os seus *clips*, muito mais do que pela rádio que, com muito maior apelo à verdade, apenas transmite uma vozinha esforçada e inconsequente, quase sempre posta ao serviço de canções inconsequentes e de arranjos para «bater» discotecas.

Samantha Fox, outra vez — ao terceiro LP, já se percebeu em definitivo que não é a voz o argumento mais pesado de uma carreira incompreensível

«I Wanna Have Some Fun» é um desejo legítimo de Samantha Fox. Por aquilo que se ouve — e repete o descalabro musical de «Touch Me» e «Samantha Fox» — eu só gostaria de algum descanso e de um pequeno subsídio para a reabilitação. Sammy é mesmo o exemplo acabado daquilo que há de mais irritante e saliente na música *pop* contemporânea, sem quaisquer consequências no verdadeiro mundo das canções.

AS ESTRELAS DO CRÍTICO

★★★★ — Imprescindível. ★★★ — Bom. ★★ — Interessante
★ — Fraco. □ — A evitar

EUROPA EM TODAS AS ESTAÇÕES.

Viaje FORA DE ESTAÇÃO por preços baixos, numa cultura tradicional e com a grande hospitalidade dos seus vizinhos da C.E.E.

PEÇA INFORMAÇÕES NAS SEGUINTES AGENCIAS

B — Embaixada da Bélgica, Praça Marquês de Pombal, 14, 1200 LISBOA, Tel: (1) 549263
DK — Turist Information, H.C. Andersens Boulevard 22A, 1553 Kopenhagen V, Tel: (1) 111325
F — Serviços Oficias do Turismo Francês, Avenida da Liberdade, 244A, 1200 LISBOA, Tel: (1) 536983
GR — Oficina Nacional Helenica do Turismo, C-Alberto Aquilera 17, 28015 MADRID, Tel: (1) 2484889
IRL — Embaixada da Irlanda, Rua da Imprensa à Estrela, 1-4º, 1200 LISBOA, Tel: (1) 661569
NL — Nederlands Bureau voor Toerisme (N.B.T.) - Vlietweg 15, 2266 KA Leidschendam, NEDERLAND, Tel: (70) 705705
D — Embaixada da República Federal da Alemanha, Campo dos Mártires da Pátria, 38, 1100 LISBOA, Tel: (1) 563961/64 - (1) 563050
E — Delegação Oficial do Turismo Espanhol, Rua Camilo Castelo Branco, 34, 1000 LISBOA, Tel: (1) 545329/541119
GB — British Tourist Authority, Torre de Madrid, 6 -7 Pza de España 18, 28008 MADRID, Tel: (1) 2411386
I — Organismo Nacional do Turismo Italiano (ENIT), Rua da Misericórdia, 41B, 1200 LISBOA, Tel: (1) 684172
L — Embaixada do Luxemburgo, 43 Rua das Janelas Verdes, 1200 LISBOA
P — Instituto da Promoção Turística, Rua Alexandre Herculano, 51-3º, 1200 LISBOA, Tel: (1) 367031

IDEA 90.107/HS03

Esta mensagem é publicada na imprensa de todos os países da C. E. E. pelo Serviço de Turismo da Comissão das Comunidades Europeias.